LEGO ROCK RAIDERS

Manual de instrucciones



ÍNDICE

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

COMPUTADORA:

Compatible al 100% con Windows 95/98 y DirectX. El juego no es compatible con Windows NT, OS/2, Linux ni sistemas operativos que emulen a Windows.

CPU:	Pentium 200 MHz o superior.
Memoria:	32 MB de RAM o más.
Tarjeta de vídeo	PCI 3D de 4 MB como mínimo compatible con AGP o DirectX 6.0.
CD-ROM:	Unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad o superior, o DVD.
Tarjeta de sonido:	DirectX 6.0 de 16 bits para Windows 95/98
Dispositivo de entrada:	Teclado y mouse compatibles con Windows 95/98.
DirectX:	En el CD-ROM del juego se incluye DirectX 6.0 de Microsoft, que se debe instalar para jugar a LEGO Rock Raiders. Si necesitas más información sobre DirectX, consulta el archivo **readme.txt**, que se encuentra en el CD-ROM de LEGO Rock Raiders.
NOTA:	Es posible que el sistema necesite los últimos controladores de Windows 95/98 para los dispositivos. Para que el juego funcione, el CD-ROM debe estar en la unidad CD-ROM o DVD. Instalación Para la instalación se necesitan 200 MB de espacio libre en el disco duro (sin comprimir).*

* Sin comprimir significa que el disco duro no ha estado sujeto a ningún tipo de compresión de archivos, que permite que el espacio del disco duro aumente. Por ejemplo, bajo Windows 98 la opción que se usa normalmente para realizar esta función sería DriveSpace.

INSTALACIÓN DE LEGO ROCK RAIDERS

Coloca el CD-ROM de LEGO Rock Raiders en la unidad de CD-ROM. La pantalla de instalación se activa al cabo de unos segundos. Sigue las instrucciones, y cuando termine la instalación, recibirás un mensaje de información.

NOTA: Si la opción de reproducción automática no funciona, cabe la posibilidad de que no se encuentre activada en la computadora.
Si deseas más información sobre la forma de activar la función de reproducción automática, consulta el archivo readme.txt del CD-ROM de LEGO Rock Raiders.

INICIO DE LEGO ROCK RAIDERS

Si además del programa de ejecución se han estado ejecutando otras aplicaciones, es necesario reiniciar la computadora. Es recomendable jugar con el menor número posible de otras aplicaciones en ejecución, y que antes de ejecutar el juego se espere hasta que se detenga la actividad del disco rígido. Para ejecutar el juego, haz clic en:

Inicio
Programas
LEGO MEDIA
LEGO ROCK RAIDERS
LEGO ROCK RAIDERS

El CD-ROM debe estar en la unidad de **CD-ROM o DVD** para que el juego se ejecute.

DESINSTALACIÓN DEL JUEGO

Es recomendable utilizar la opción de desinstalación de LEGO Rock Raiders para desinstalar el juego. Para desinstalarlo, haz clic en:

Inicio
Programas
LEGO MEDIA
LEGO ROCK RAIDERS
DESINSTALAR LEGO ROCK RAIDERS

La opción Desinstalar ayuda a borrar de la computadora los archivos de este programa.

NOTA: Las partidas guardadas de LEGO Rock Raiders no se borran cuando se usa la opción de desinstalación; hay que borrarlas de forma manual.

COMPROBACIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PANTALLA

Sitúa el puntero en una zona vacía del **escritorio de Windows** y pulsa una vez el botón derecho del mouse. Aparece un menú, en el que se debe seleccionar la opción **Propiedades.** Cuando aparezca la ventana Propiedades de pantalla, selecciona la ficha **Configuración.** Asegúrate de que se encuentra activada la opción **Color de alta densidad (16 bits)**, con la resolución mínima recomendada, **640 x 480**. Aplica los cambios adecuados y reinicia la computadora.

COMPROBACIÓN DE COMPATIBILIDAD DE LOS CONTROLADORES DE DIRECTX 6.0

WINDOWS 95/98 CON DIRECTX 6.0

NOTA: Si tienes alguna duda relacionada con la instalación de los controladores de DirectX, ponte en contacto con el fabricante de la computadora, ya que DirectX puede alterar la configuración de la tarjeta de sonido y la tarjeta gráfica si no se instala correctamente.

Con DirectX 6.0, se puede comprobar si la configuración es correcta efectuando los pasos siguientes:

Haz clic en Mi PC (en el escritorio)
Elige:
Unidad C
Archivos de programa
Carpeta DirectX
Carpeta Instalación
Icono DXDIAG
(un círculo azul con una cruz amarilla en el interior)

En la parte superior de la ventana que aparece hay varias fichas. Haz clic en la ficha Controladores de DirectX. Se muestra una lista con todos los controladores, por separado, y un campo llamado Notas en la parte inferior. En este campo se muestran los problemas que hayan surgido. En la mayoría de los casos, los controladores incompatibles son el de la tarjeta gráfica principal y la tarjeta de sonido.

Casi todos los fabricantes de tarjetas gráficas y de sonido han creado controladores actualizados para Windows 95/98 que cumplen la norma DirectX. Si algún componente es incompatible, consúltalo con el fabricante y pide información sobre la forma de obtener controladores que acepten DirectX.

Si tienes problemas durante los procesos de inicio o ejecución del juego, consulta el archivo readme.txt, que se encuentra en el CD-ROM de LEGO Rock Raiders. Aquí puedes encontrar posibles soluciones a los problemas.

Cuando se ejecute el juego, verás la película de introducción.
Después, aparecerá en la pantalla el menú principal.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO

Argumento y sinopsis

A bordo de la enorme nave minera LMS Explorer, los Rock Raiders regresan a casa tras una larga expedición en el extremo de la galaxia. Todo marcha bien, hasta que la nave se introduce accidentalmente en un gigantesco campo de asteroides. La tripulación lucha con valor para guiar la nave entre la tormenta de rocas, pero el continuo bombardeo daña rápidamente los escudos de la nave y pone en peligro a sus tripulantes.

Justo cuando los Rock Raiders piensan que las cosas no podrían ir peor, los sensores detectan un gran agujero de gusano en el centro del campo de asteroides, que empieza a atraerlos. Pero con los niveles de energía tan bajos, la tripulación no puede hacer nada salvo aceptar su destino y aguantar.

Milagrosamente, la dañada nave, que ahora funciona con la energía auxiliar, consigue salir entera del agujero. Sin embargo, el alivio inicial de la tripulación se convierte en horror cuando se descubre que el agujero de gusano los ha transportado por el universo y ahora se encuentran en el corazón de una lejana galaxia desconocida.

Chief, el capitán del Explorer, decide fijar el rumbo hacia el planeta más cercano con la esperanza de que la energía auxiliar se mantenga hasta que la nave consiga llegar. El tiempo es lo más importante: si los Rock Raiders quieren tener una mínima oportunidad de volver a casa, tendrán que efectuar reparaciones de emergencia en el Explorer, y sobre todo, encontrar cristales de energía, que empiezan a escasear hasta un nivel alarmante.

Cuando el Explorer llega a la órbita del extraño mundo desconocido, los sensores geológicos muestran grandes cantidades de cristales de energía bajo la superficie del planeta. Pero ¿se puede confiar en los sensores? La única forma de descubrirlo consiste en enviar a los Rock Raiders.

OPCIONES DEL MENÚ PRINCIPAL

Tras la película de introducción, la primera pantalla que aparece es la de título, en la que no se puede elegir ninguna opción. Poco después, el juego se carga y entra en el menú principal. Esta pantalla tiene cinco opciones: Iniciar partida, Cargar partida guardada, Misiones de entrenamiento, Créditos y Salir del juego.

NOTA: Cuando se sitúa el puntero sobre una opción, se vuelve de color amarillo.

SUGERENCIA: Si miras durante un rato el menú principal, es posible que veas en el fondo a unos cuantos habitantes del subsuelo.

INICIAR PARTIDA

Haz clic en esta opción para iniciar una nueva partida de LEGO Rock Raiders.

NOTA: Si deseas más información sobre el inicio de partidas, consulta SELECCIÓN DE MISIONES, en la página **11**.

CARGAR PARTIDA GUARDADA

Haz clic en esta opción para seguir jugando a LEGO Rock Raiders desde el punto en que lo dejaste la última vez.

NOTA: Si deseas más información sobre la forma de cargar partidas guardadas, consulta CARGA DE PARTIDAS GUARDADAS, en la página **12**.

MISIONES DE ENTRENAMIENTO

Haz clic en esta opción para empezar las misiones de entrenamiento de

LEGO Rock Raiders.

NOTA: Si deseas más información sobre las misiones de entrenamiento, consulta MISIONES DE ENTRENAMIENTO, en la página **12**.

CRÉDITOS

Haz clic en esta opción si quieres ver más información sobre las personas que realizaron LEGO Rock Raiders.

SALIR DEL JUEGO

Haz clic en esta opción para salir de LEGO Rock Raiders.

NOTA: Si deseas más información sobre la forma de salir del juego, consulta SALIDA DE LEGO ROCK RAIDERS, en la página **13**.

SELECCION DE MISIONES

En esta pantalla se puede elegir la misión de LEGO Rock Raiders que se desea jugar. Hay muchas misiones diferentes, cuya dificultad aumenta a medida que se profundiza en el planeta. Esto significa que es necesario jugar algunas de las primeras misiones antes de poder entrar en las cuevas realmente profundas. Cada cueva muestra una misión distinta. Si se coloca el puntero sobre una caverna, el nombre de la misión se presenta en la parte inferior de la pantalla, junto con la puntuación y un mensaje en el que se dice si la misión se ha completado. También se puede elegir Atrás. Haz clic en este botón para volver al menú principal.

NOTA: Sólo se muestra el nombre de las misiones que se pueden jugar. Si es la primer vez que juegas a LEGO Rock Raiders, sólo puedes jugar la primera misión. En cada uno de los niveles hay

más de una misión, de modo que si una misión en concreto te parece demasiado complicada, puedes intentar adentrarte en las cuevas más profundas por medio de una misión distinta..

CARGA DE PARTIDAS GUARDADAS

En esta pantalla puedes cargar cualquier partida que hayas guardado. Para ello, coloca el puntero sobre la partida que desees cargar. Observarás que adopta el color amarillo. La partida se carga cuando se hace clic en ella. Se pueden guardar cinco partidas como máximo. También existe la opción Atrás. Haz clic en este botón para volver al menú principal.

NOTA: Se puede guardar una partida cada vez que se completa una misión.Sólo se pueden cargar partidas desde el menú principal. Si deseas más información sobre el modo de cargar partidas guardadas, consulta GUARDADO DE PARTIDAS, en la página **13**.

MISIONES DE ENTRENAMIENTO

En esta pantalla se puede cargar una misión de entrenamiento. Cada misión enseña algo distinto sobre la forma de llegar a ser un LEGO Rock Raider. Cada cueva muestra una misión de entrenamiento distinta. Si colocas el puntero sobre una cueva, el nombre y la descripción de la misión aparecen en la parte inferior de la pantalla. También existe la opción Atrás. Haz clic en este botón para volver al menú principal.

SALIDA DE ROCK RAIDERS

Esta pantalla permite salir de LEGO Rock Raiders. Si deseas salir del juego, coloca el puntero sobre la opción Salir del juego y haz clic. Se te preguntará si estás seguro. Si realmente quieres abandonar el juego, haz clic en "SÍ". Si has cambiado de opinión y no quieres salir del juego, pulsa "NO" y volverás a la pantalla del menú principal.

PANTALLA DE PUNTUACIÓN DE LA MISIÓN

Cuando se completa una misión aparece esta pantalla.

Muestra el resultado obtenido en la misión y se puede usar como guía para mejorar la puntuación. Esta pantalla presenta dos opciones: guardar la partida y seguir jugando sin guardar.

GUARDADO DE PARTIDAS

Cada vez que se completa una misión se puede guardar la partida. Haz clic en Guardar partida, en la pantalla Puntuación de la misión. De ese modo se accede a la pantalla de guardado de partidas. Para guardar la partida, haz clic en una de las cinco casillas.

NOTA Si todas las casillas de Guardar partida están llenas, puedes guardar la partida haciendo clic en una de ellas: se guarda la partida actual y se elimina la partida antigua. Antes de eliminarla, se te pregunta si estás seguro de que deseas hacerlo.

Los controles del juego son los botones que se pulsan para que Rock Raiders sepa qué funciones debe realizar. Los controles se encuentran repartidos alrededor de la pantalla, en barras de tareas, menús y submenús. Las barras de tareas constituyen una forma sencilla de colocar botones en una lista. Los menús son listas de opciones que se pueden elegir. Los iconos son pequeños dibujos que muestran lo que sucede cuando se hace clic en ellos. El conjunto de barras de tareas, menús e iconos se llama interfaz. Para que sea más fácil de entender, dividiremos la interfaz en varias secciones: SELECCIÓN DE ROCK RAIDERS, CONTROLES DE MOVIMIENTO Y CÁMARA, ICONOS DE PUNTERO Y CONTROL DE ROCK RAIDERS.

SELECCIÓN DE ROCK RAIDERS

A lo largo del juego es necesario seleccionar Rock Raiders para asignarles tareas.
Para seleccionar un Rock Raider, coloca el puntero sobre él y haz clic. Alrededor del Rock Raider aparece un cuadro verde, que indica que se ha seleccionado.

Para seleccionar un grupo de Rock Raiders, coloca el puntero junto al grupo. Mantén pulsado el botón, desplaza el mouse y podrás ver un cuadro que cambia de tamaño a medida que se mueve. Esto se llama "arrastrar un cuadro". Cuando se arrastra un cuadro, todos los Rock Raiders que se encuentren en su interior quedan seleccionados cuando se deja de pulsar el botón del mouse. Este procedimiento también sirve para elegir un solo Rock Raider.

RECOLECCIÓN DE MATERIAL

Los Rock Raiders pueden recoger dos tipos de material: cristales de energía y mineral metálico. Los dos se obtienen perforando la roca. Los Rock Raiders recogen el material automáticamente y lo llevan al almacén de herramientas para almacenarlo, o a un edificio o vehículo que lo ne-

cesite. Los números que se muestran en el ángulo inferior derecho de la pantalla indican la cantidad de cristales de energía y piezas de mineral que han recolectado los Rock Raiders.

Los cristales de energía y el mineral son muy importantes. Los Rock Raiders recogen cristales de energía y los utilizan para suministrar energía a edificios y vehículos. Recuerda que debes recoger suficientes cristales de energía para alimentar los motores del L.M.S. Explorer. El mineral se utiliza para construir los edificios del cuartel general de los Rock Raiders.

Cristales de energía

Estos importantes minerales proporcionan energía a la base y se encuentran en las paredes de los pozos mineros. Sólo hay cristales de energía en algunos túneles, de modo que los Rock Raiders y tú tendréis que trabajar duro para encontrarlos. Los cristales de energía se guardan en el almacén de herramientas hasta que se construye una central eléctrica.

Búsqueda de cristales de energía

Cada cristal de energía proporciona una cantidad limitada de electricidad. Cuando se agota la energía de un cristal, se devuelve al almacén de herramientas, donde se guarda hasta que se vuelve a cargar con una veta de recarga (si está disponible) para utilizarlo de nuevo. Los cristales de energía se vuelven morados cuando se gasta
la energía.

Mineral

Es la materia prima que utilizan los Rock Raiders para construir edificios y mejorar vehículos. El mineral se almacena en el almacén de herramientas hasta que se construye una refinería.

Refinado de mineral

Cuando el mineral se refina, se convierte en placas de construcción que aceleran la creación de nuevos edificios. Al principio, hacen falta cinco piezas de mineral para hacer una placa. Si has construido una refinería, los Rock Raiders la llevarán allí en lugar de acumularla en el almacén de herra-

mientas. Las placas se crean automáticamente y se guardan en el almacén. Cuando se mejora una refinería, se necesita menos mineral para construir una placa.

CONTROLES DE MOVIMIENTO Y CÁMARA

El puntero que se usa en LEGO Rock Raiders muestra información importante en determinados momentos del juego. Al principio, tiene este aspecto

En LEGO Rock Raiders tienes que usar el mouse para moverte. Prueba a llevar el puntero a cualquier borde de la pantalla; cuando se aproxime al extremo, se empieza a desplazar. Eso significa que al mover el mouse arriba, abajo, a izquierda o derecha, se desplaza la perspectiva del mundo. Es como si tuvieras una cámara y sólo pudieras ver una pequeña parte del planeta a través del objetivo. Cuanto más deprisa muevas el puntero hacia el borde de la pantalla, más deprisa se desplazará la vista.

Hay otros controles que te ayudan a moverte en LEGO Rock Raiders. Se encuentran en la parte inferior de la pantalla y tienen este aspecto:

<u>Éstos son los controles de cámara:</u>

(A) Pulsa estos botones para ampliar o reducir la vista. Pulsa el botón "+" para ampliar la presentación, y "-" para reducirla.

(B) Este botón controla la dirección que se enfoca. Haz clic en las flechas arriba y abajo para subir o bajar la perspectiva. Haz clic en las flechas izquierda y derecha para mirar a un lado u otro.

NOTA: Puedes mantener pulsado el botón del mouse y arrastrar en cualquier dirección mientras el puntero se encuentra en este botón.

La velocidad de movimiento de la cámara depende de la distancia a la que se mueve el puntero con relación al centro del botón. Si colocas el puntero junto al borde del botón, la cámara se mueve rápidamente; si lo mueves hacia el centro, se mueve más despacio.

(C) Este botón te será de gran ayuda si te pierdes durante la exploración.
Haz clic en él para centrar la vista sobre la base. Si haces clic en el botón repetidamente, la pantalla se va centrando sobre cada uno delos otros edificios del cuartel general. Si no tienes ningún edificio, se centra en cada uno de los Rock Raiders, por turno.

ICONOS DE PUNTERO: TIPOS DE ROCA

El puntero proporciona información importante. Si lo colocas sobre la roca, cambia y muestra información sobre el tipo de roca. Hay cuatro tipos de rocas en LEGO Rock Raiders: tierra, roca suelta, roca dura y roca maciza.

NOTA: Si deseas más información sobre las perforaciones, consulta PERFORACION, en la página **25**, o el MENÚ DE PERFORACION, en la página **36**.

(A) **Tierra**
Este icono indica que la zona está compuesta por tierra y un Rock Raider puede perforarla con rapidez. .

(B) **Roca suelta**
Este icono indica que la roca está suelta y un Rock Raider puede perforarla

(C) **Roca dura**
Este icono indica que la roca es dura y un Rock Raider no pue

de perforarla si sólo utiliza una barrena de mano.

NOTA: Si deseas más información sobre la perforación de roca dura, consulta la sección DINAMITA, en la página **37**.

(D) **Roca maciza**
Este icono muestra que la roca es maciza.
No es posible perforar este tipo de roca.

SUGERENCIA: Si colocas el puntero sobre los diversos objetos de los túneles subterráneos, aparece un mensaje que indica de qué tipo de objeto se trata

(E) Este icono aparece brevemente cuando se hace clic en la roca o en el suelo, e indica que la zona se puede perforar o utilizar para construcción.

(F) Este icono aparece brevemente cuando se hace clic en la roca o en el suelo, e indica que no se puede perforar o no se puede construir.

ICONOS DE PUNTERO: TAREAS DE LOS ROCK RAIDERS

También hay iconos que indican las tareas que pueden realizar los LEGO Rock Raiders seleccionados. Si se coloca el puntero sobre una roca o sobre la tierra cuando un Rock Raider se encuentra seleccionado, aparece un icono en el puntero que muestra las tareas que puede realizar.

NOTA: Cuando se selecciona un Rock Raider, éste deja de hacer lo que estuviera haciendo hasta que se le asigna una nueva tarea o se selecciona un objeto distinto. Cuando se selecciona un Rock Raider, la barra de tareas de acción, que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla, cambia para mostrar las otras tareas que puede realizar. Si deseas más información sobre la forma de

usar la BARRA DE TAREAS DE ACCIÓN DE ROCK RAIDERS, consulta dicha sección en la página **28**.

(A) **Caminar**

Este icono aparece cuando el puntero del mouse se encuentra sobre una zona de tierra. Cuando se hace clic con el mouse, si se muestra este icono, el Rock Raider camina al punto en el que se haga clic.

NOTA: Si el Rock Raider no puede alcanzar el lugar en el que se ha hecho clic, sigue con la tarea que tuviera asignada antes de que lo seleccionaras.

(B) **Perforación**

Este icono aparece cuando el puntero del mouse está sobre cualquier roca que se pueda perforar. Cuando se hace clic, y si se muestra este icono, el Rock Raider se acerca a la roca indicada y la perfora.

NOTA: Si el Rock Raider no puede alcanzar la roca que quieres que perfore, sigue con la tarea que tuviera asignada antes de que lo seleccionaras.

(C) **Recogiendo cristales de energía**

Si se selecciona un Rock Raider y aparece este icono, se puede hacer clic en el cristal de energía para que el Rock Raider lo recoja.

(D) **Recogiendo mineral**

Si se selecciona un Rock Raider y aparece este icono, se puede hacer clic en la el mineral para que el Rock Raider la recoja.

(E) **Retirada de cascotes**

Este icono aparece cuando el puntero se encuentra sobre una zona de cascotes. Cuando se hace clic, el Rock Raider retira los cascotes de la zona seleccionada.

NOTA: Hay formas muy rápidas de dar órdenes a los Rock Raiders. Si deseas más información sobre otros métodos, consulta el MENÚ DE ACCIONES DE ROCK RAIDER, en la página **22**.

ICONOS DE PUNTERO: ICONOS DE INFORMACIÓN

Hay otros seis iconos de puntero que debes conocer:
Este icono aparece cuando se coloca el puntero sobre un objeto que contiene información. Si se mantiene sobre un objeto durante unos segundos, se muestra la información que contiene.

Estos iconos aparecen cuando se sitúa un edificio. Si no se puede colocar en la zona que se señala con el mouse, aparece una pequeña cruz en la parte inferior del icono. Si el edificio se puede construir, aparece una pequeña flecha que apunta hacia abajo.

NOTA: Si deseas más información sobre la forma de colocar edificios, consulta la BARRA DE TAREAS DE EDIFICIOS, en la página **29**.

Estos iconos aparecen cuando colocas el puntero sobre una veta.

Veta de cristales de energía

Superficie de roca compuesta de cristales de energía. Si se perfora, se encuentran más cristales de energía de lo normal.

Veta de mineral

Superficie de roca compuesta de mineral. Si se perfora, se obtiene más mineral de lo normal.

Veta de recarga

Esta superficie no se puede perforar. Si necesitas recargar un cristal de energía, un Rock Raider lo llevará a una veta de recarga para restablecer su energía.

MENÚ DE ACCIÓN

El menú de acción se encuentra en el ángulo superior derecho de la pantalla. Desde este menú se pueden controlar casi todas las acciones de los Rock Raiders: transporte de Rock Raiders y vehículos, perforación y refuerzo de rocas, retirada de cascotes y construcción del cuartel general.

NOTA: Si no se puede realizar una acción determinada, el icono aparece atenuado.

Si deseas más información sobre vehículos y edificios, consulta la sección DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES, en la página **46**.

(A) **Teletransporte de Rock Raiders al planeta**
Haz clic en este icono para teletransportar un Rock Raider a los tú neles. Esta acción sólo está disponible si se cuenta con un almacén de herramientas.

(B) **Menú de edificios**
Haz clic en este icono para acceder al menú de edificios. Desde este menú se seleccionan los distintos edificios que componen el cuartel general de los Rock Raiders.

NOTA: Si deseas más información sobre la forma de colocar edificios, consulta la sección MENÚ DE CONSTRUCCION, en la página **28**.

(C) **Vehículos pequeños**
Haz clic en este icono para acceder al menú de vehículos pequeños. Desde este menú se seleccionan los distintos vehículos pequeños que se pueden usar para tareas de minería y exploración.

(D) **Vehículos grandes**
Haz clic en este icono para acceder al menú de vehículos gran-

des. Desde este menú se seleccionan los distintos vehículos grandes que se pueden usar para tareas de minería y exploración.

SUGERENCIA: Si colocas el puntero sobre un icono de un menú, se muestran imágenes de lo que se debe construir para poder disponer de un edificio o vehículo determinados. En este ejemplo, no se puede construir una central eléctrica hasta que se hayan construido y mejorado a nivel 1 un almacén de herramientas y un centro de teletransporte

NOTA: Para salir de una barra de herramientas y volver a la partida, haz clic en el icono Atrás, de color naranja, que se encuentra en la esquina superior izquierda de la barra de herramientas.

MENÚ DE ACCIONES

Este menú aparece cuando se selecciona un Rock Raider. Desde este menú se pueden asignar distintas tareas al Rock Raider seleccionado. .

(A) **Alimentación**

Haz clic en este icono para enviar al Rock Raider al centro de apoyo para que se alimente. El apetito de los Rock Raiders puede ser bastante elevado Cuando trabajan duro en los túneles subterráneos. Cuando tienen hambre trabajan más despacio y tardan más tiempo en realizar las tareas. Si quieres que trabajen a toda velocidad, debes mantenerlos bien alimentados

NOTA: Si deseas más información sobre el apetito de los Rock Raiders, consulta DESCRIPCIÓN DE UNIDADES, en la página **46**.

(B) **Soltar objeto**

Si un Rock Raider lleva un cristal de energía o una pieza de mineral y quieres que haga algo distinto, puedes obligarlo a que

suelte el objeto que transporta haciendo clic en este icono.

(C) **Recoger objeto**
Si deseas que un Rock Raider recoja un cristal de energía o una pieza de mineral, sólo tienes que pulsar en el icono Recoger objeto y hacer clic en el objeto en cuestión

(D) **Ir al menú de herramientas**
Desde este menú se seleccionan las distintas herramientas que se pueden utilizar para tareas de minería y prospección.

NOTA: Si deseas más información sobre el MENÚ DE HERRAMIENTAS DE ROCK RAIDER, consulta la sección de la página **25**.

(E) **Colocar disruptor sónico**
Haz clic en este icono para que un Rock Raider coloque un disruptor sónico. Los disruptores sónicos se utilizan para ahuyentar a las criaturas que se aproximan a la base o la atacan. Emiten un sonido que ahuyenta a las criaturas que se encuentren en su radio de acción. Si haces clic en este icono y el Rock Raider elegido no tiene disruptores sónicos, va automáticamente a recoger uno al almacén de herramientas.

(F) **Actualizar Rock Raider**
Los Rock Raiders actualizados pueden transportar más herramientas. Cada mejora permite que puedan llevar una herramienta más, hasta un máximo de cinco. Esta función permite que los Rock Raiders trabajen con más rapidez. Para actualizar un Rock Raider, haz clic en este icono: irá al almacén de herramientas y comenzará a ejercitarse. Cuando termine el entrenamiento, podrá llevar una herramienta más. Los Rock Raiders sólo se pueden actualizar tres veces. En cada una de las actualizaciones deben hacer más ejercicio para poder llevar una herramienta más.

SUGERENCIA: A veces, los Rock Raiders han terminado sus

tareas y no tienen nada que hacer. Es un momento excelente para actualizarlos.

(G) **Ir al menú de entrenamiento**
Desde este menú se seleccionan las nuevas habilidades de los Rock Raiders. Algunas habilidades no se pueden aprender si no se construyen antes determinados edificios.

NOTA: Si deseas más información sobre el MENÚ DE ENTRENAMIENTO DE ROCK RAIDER, consulta la sección de la página **26**.

(H) **Vista en primera persona**
Si quieres ver el juego como si estuvieras mirando por los ojos de un Rock Raider, haz clic en este icono para cambiar la vista del juego.

(I) **Vista trasera**
ISi quieres ver el juego como si estuvieras mirando desde la nuca de un Rock Raider, haz clic en este icono para cambiar la vista del juego.

NOTA: Aparece un nuevo menú que reemplaza el menú de acciones de Rock Raider. Si deseas más información sobre la forma de cambiar la vista del juego, consulta la sección MENÚ DE VISTA DEL JUEGO, en la página **35**.

(J) **Teletransporte de Rock Raiders al L.M.S. Explorer**
Haz clic en este icono para teletransportar un Rock Raider al L.M.S. Explorer. Emplea esta opción para teletransportar a los Rock Raiders a la nave si se encuentran en peligro.

ATENCIÓN: Esta función se activa automáticamente si el es cudo de un Rock Raider está demasiado bajo.

NOTA: Si deseas más información sobre los escudos, consulta DESCRIP-

CIÓN DE UNIDADES, en la página **46**.

MENÚ DE HERRAMIENTAS

Cuando un Rock Raider se une al equipo subterráneo, sólo tiene una barrena. Durante la misión es posible que necesites que lleve una herramienta distinta. Para ello, selecciónalo haciendo clic en él, pulsa el icono Ir al menú de herramientas y haz clic en el icono de la herramienta que deseas que recoja.

Puedes hacer clic en el icono Atrás, en cualquier momento, para regresar a la BARRA DE HERRAMIENTAS DE ACCIÓN DE ROCK RAIDER.

NOTA: Es necesario tener un almacén de herramientas para que un Rock Raider pueda recoger una de estas herramientas:

(A) **Recoger barrena**
Haz clic en este icono para que un Rock Raider recoja una barrena. Esta herramienta sirve para perforar roca,
y puede perforar tierra y roca suelta. Los Rock Raiders inician la misión con una barrena, pero es posible que a lo largo del juego tengan que recogerla otra vez.

(B) **Recoger pala**
Haz clic en este icono para que un Rock Raider recoja una pala. Esta herramienta se usa para retirar cascotes del suelo de los túneles.

(C) **Recoger martillo**
Haz clic en este icono para que un Rock Raider recoja un martillo. Los ingenieros utilizan el martillo para reforzar las paredes de los túneles

(D) **Recoger llave**

Haz clic en este icono para que un Rock Raider recoja una llave inglesa. Esta herramienta se utiliza para reparar edificios dañados. Sólo los ingenieros pueden reparar edificios. Si deseas más información sobre el entrenamiento de los Rock Raiders, consulta el MENÚ DE ENTRENAMIENTO DE ROCK RAIDERS, en la página 34.

(E) **Recoger rayo láser**

Haz clic en este icono para que un Rock Raider recoja un rayo láser. El rayo láser es un arma de defensa.

(F) **Recoger rayo de contacto**

Haz clic en este icono para que un Rock Raider recoja un rayo de contacto. El rayo de contacto es un arma de defensa:.

(G) **Recoger rayo congelador**

Haz clic en este icono para que un Rock Raider recoja un rayo congelador. El rayo congelador es un arma de defensa.

NOTA: Cuando suena la alarma, todos los Rock Raiders que lleven rayos láser, congeladores o de contacto defienden el cuartel general. Si deseas más información al respecto, consulta la sección ALARMA, en la página **42**.

(H) **Recoger disruptor sónico**

Haz clic en este icono para que un Rock Raider recoja un disruptor sónico. El disruptor sónico es un arma de defensa.

MENÚ DE ENTRENAMIENTO

Durante una misión, es posible que necesites que los Rock Raiders aprendan habilidades determinadas. Este proceso se conoce como entrenamiento. Para que entrenar a un Rock Raider, selecciónalo, haz clic

en el icono del menú de entrenamiento y pulsa el icono que muestra la habilidad que quieres que aprenda. Cuando completes una misión, los Rock Raiders que hayan recibido entrenamiento son los primeros en teletransportarse, de modo que es recomendable mantener a los Rock Raiders entrenados fuera de peligro.

NOTA: Cada habilidad necesita un tipo de edificio distinto para que los Rock Raider puedan entrenarse. Si deseas más información sobre los edificios necesarios, consulta la sección siguiente.

(A) **Entrenamiento de conductor**
Cuando un Rock Raider recibe entrenamiento de conductor, puede conducir cualquier vehículo que no sea automático. Para entrenar a los Rock Raiders en esta habilidad es necesario construir una estación de apoyo.

(B) **Entrenamiento de ingeniero**
Cuando un Rock Raider recibe entrenamiento de ingeniero, puede reparar edificios y reforzar paredes, siempre y cuando lleve una llave inglesa y un martillo. Si no lleva las herramientas que necesita, tendrá que recogerlas del almacén. Para entrenar a los Rock Raiders en esta habilidad es necesario construir una estación mejorada.

(C) **Entrenamiento de geólogo**
Cuando un Rock Raider recibe entrenamiento de geólogo, mejora sus aptitudes en el uso del radar y los sensores. Para entrenar a los Rock Raiders en esta habilidad es necesario construir un centro geológico.

(D) **Entrenamiento de piloto**
Cuando un Rock Raider recibe entrenamiento de piloto, puede pilotar cualquier nave voladora. Para entrenar a los Rock Raiders en esta habilidad es necesario construir un centro de teletransporte.

(E) **Entrenamiento de marino**

Cuando un Rock Raider recibe entrenamiento de marino, puede utilizar cualquier vehículo acuático. Para entrenar a los Rock Raiders en esta habilidad es necesario construir muelles.

(F) **Entrenamiento de experto en explosivos**

Cuando un Rock Raider recibe entrenamiento de experto en explosivos, puede manipular la dinamita con seguridad. Para entrenar a los Rock Raiders en esta habilidad es necesario tener un almacén de herramientas actualizado al nivel 2.

Si un Rock Raider aprende nuevas habilidades durante una misión, las recuerda y puede utilizarlas en misiones posteriores. Si sus escudos se quedan sin potencia, se teletransporta al L.M.S. Explorer, donde permanece hasta el final de la partida; la recarga de escudos exige mucha energía, y es algo que no sobra en el LMS Explorer.

Si quieres completar con éxito algunas de las misiones más difíciles, es importante que mantengas un equipo de Rock Raiders bien entrenado.

Los Rock Raiders mejor entrenados son los primeros en teletransportarse. Eso significa que puedes conseguir que el cuartel general se construya y se ponga en funcionamiento con más rapidez. Si ves que un Rock Raider está en peligro, selecciónalo y haz clic en el icono Teletransporte de Rock Raider a nave de carga. De ese modo se teletransportará antes de que su escudo esté completamente gastado.

MENÚ DE CONSTRUCCIÓN

Para construir nuevos edificios, haz clic en el icono Edificios y entrarás en el menú de edificios, desde el que puedes elegir el edificio que desees construir. Pulsa el icono del edificio elegido y podrás ver en la pantalla un cuadro rectangular, que representa el tamaño del edificio y permite saber cuánto espacio se necesita. Desplaza el rectángulo por el

suelo del túnel, con el mouse. Si adquiere el color verde y amarillo, has encontrado un lugar adecuado para iniciar la construcción. Haz clic para comenzar a construir el edificio. La zona amarilla muestra la entrada del edificio, y siempre apunta hacia la red eléctrica. Si alguno de los lados del rectángulo es de color rojo, no puedes construir el edificio en ese lugar.

NOTA: Si deseas más información sobre la utilidad de cada uno de los edificios, consulta DESCRIPCIÓN DE UNIDADES en la página **46.**

Almacén de herramientas
Centro de teletransporte
Muelle
Central eléctrica
Centro de apoyo
Centro geológico
Centro de mejoras
Refinería
Minería láser
Superteletransporte

MENÚ DE MANTENIMIENTO DE EDIFICIOS

Es necesario cuidar los edificios. Para ello, existen ciertos controles que debes conocer para que los Rock Raider los mantengan en buen estado de funcionamiento. Haz clic en un edificio para ver el menú de mantenimiento de edificios.

(A) **Reparación de edificios**
Haz clic en este icono para reparar edificios dañados. Un ingeniero irá al edificio y comenzará a repararlo si tiene una llave inglesa. Si no la tiene, la recoge automáticamente del almacén de herramientas. Si no dispones de un ingeniero, un Rock Raider irá al

centro de mejoras para entrenarse como ingeniero y después reparará el edificio.

(B) **Activar y desactivar la energía**

Todos los edificios necesitan energía. Si el edificio seleccionado dispone de energía, haz clic en este icono para desactivarla. Si el edificio no dispone de energía, haz clic en este icono para activarla (si hay energía disponible).

NOTA: Si deseas más información sobre edificios y energía, consulta la sección VALLAS ELECTRIFICADAS Y RED ELÉCTRICA DE LOS EDIFICIOS, en la página **37**.

(C) **Actualización de edificios**

Para actualizar algunos edificios y construir algunas unidades es necesario haber construido algunos edificios como almacenes de herramientas y centros de teletransporte. Por ejemplo, no se puede construir una central eléctrica antes de disponer de un almacén de herramientas y un centro de teletransporte. Hay que actualizar algunos edificios antes de poder construir otros. Pulsa el icono de actualización de edificios y aparecerá un mensaje con información sobre los nuevos edificios que se pueden construir y las unidades que pueden recibir entrenamiento. Cada mejora de edificios cuesta 5 piezas de mineral (o una placa de construcción).

Para averiguar el nivel de actualización de un edificio, coloca el puntero sobre él durante unos segundos, y aparecerá el nombre del edificio y una pequeña nota entre paréntesis que indica el nivel.

Algunos edificios pueden ser actualizados hasta nivel 3.

(D) **Teletransportar edificio al L.M.S. Explorer**

Si te estás quedando sin cristales de energía, puedes seleccionar un edificio y hacer clic en este icono. El edificio seleccio-

nado se teletransporta a la nave, y los cristales y el mineral que se estuvieran utilizando para construir se quedan en el planeta y se pueden utilizar para construir otros edificios. Ten cuidado con esta opción, porque puedes limitar las opciones de los edificios.

MENÚ DE CANCELACIÓN DE CONSTRUCCION

Si estás instalando una red eléctrica y decides que no quieres instalarla, puedes cancelar la construcción. Para ello, haz clic en el lugar de la construcción y pulsa el icono Cancelar el menú de construcción.

MENÚ DE VEHÍCULO PEQUEÑO

Cuando se hace clic en el icono de vehículos pequeños aparece este menú. Haz clic en el icono del vehículo que quieras teletransportar. Si mantienes en puntero sobre el icono durante unos segundos, aparece un grupo de imágenes a la izquierda. Las imágenes muestran los edificios que debes construir y actualizar para poder teletransportar el vehículo seleccionado.

NOTA: Algunos vehículos requieren la existencia de ciertos edificios actualizados para teletransportarse a un túnel. Si deseas más información sobre los distintos vehículos, consulta DESCRIPCIÓN DE UNIDADES, en la página **46**.

Explorador
Cavadora pequeña
Camión de transporte pequeño
Lancha rápida
Cortadora láser móvil pequeña
Explorador de túneles

MENÚ DE VEHÍCULO GRANDE

Cuando se hace clic en el icono de vehículos grandes, aparece este menú. Pulsa el icono del vehículo que desees teletransportar. Si mantienes el puntero sobre el icono durante unos segundos, a la izquierda aparece un grupo de imágenes, que muestran los edificios que debes construir y actualizar para poder teletransportar el vehículo seleccionado.

Excavadora de carga
Trituradora de granito
Cortadora láser móvil pequeña
Trituradora de cromo
Carguero

MENÚ DE CONDUCTOR

Cuando se teletransporta un vehículo, no tiene conductor. Haz clic en el vehículo para abrir este menú, que permite conseguir un conductor para el vehículo.

(A) **Conductor**
Cuando se hace clic en este icono, un conductor sube al vehículo y éste se puede controlar. Si no dispones de un piloto o un conductor, un Rock Raider irá al centro de apoyo o al centro de teletransporte para entrenarse y convertirse en piloto o conductor..

(B) **Teletransportar vehículo al L.M.S. Explorer**
Pulsa este icono para teletransportar el vehículo elegido al L.M.S. Explorer. Cuando lo hagas, todos los cristales de energía o piezas de mineral que transportara, así como los cristales de energía que alimentaban al vehículo, se quedan en los túneles.

MENÚ DE VEHÍCULO

Haz clic en un vehículo que tenga conductor para abrir este menú, que permite controlar las acciones del vehículo.

(A) **Descargar vehículo**
Haz clic en este icono para que el vehículo descargue la mercancía.

(B) **Cargar vehículo**
Haz clic en este icono para cargar el vehículo y pulsa un cristal de energía o una pieza de mineral para que el vehículo se cargue. Sólo pueden llevar mercancías algunos vehículos.

(C) **Actualizar vehículo**
Haz clic en este icono para abrir el menú de actualización de vehículo, desde el que se puede cambiar el rendimiento del vehículo. Si deseas más información sobre la forma de actualizar un vehículo, consulta el MENÚ DE ACTUALIZACIÓN DE VEHÍCULOS, en la página **343**.

(D) **Salir del vehículo**
Haz clic en este icono para que un Rock Raider salga del vehículo seleccionado.

(E) **Vista en primera persona**
Si deseas ver el juego con los ojos de un Rock Raider, haz clic en este icono para cambiar la vista del juego. Puedes usar las flechas del teclado para controlar el vehículo.

(F) **Vista trasera**
Si deseas ver el juego como si estuvieras mirando desde la nuca de un Rock Raider, haz clic en este icono para cambiar la vista del juego. Puedes usar las flechas del teclado para controlar el vehículo.

(G) **Teletransportar vehículo al L.M.S. Explorer**

Haz clic en este icono para teletransportar el vehículo seleccionado al L.M.S. Explorer. Cuando se pulsa este icono, todos los cristales de energía y las piezas de mineral que transportara el vehículo, así como los cristales de energía que lo alimentaban, se quedan en el suelo. El conductor también se queda en el túnel.

NOTA: Algunos vehículos llevan rayos láser en lugar de barrenas. Haz clic en un vehículo con láser para seleccionarlo y haz clic de nuevo. Entonces podrás mover el láser en un círculo, con el mouse. Cuando pulses el botón del mouse, el láser disparará. Cuando termines de usar el láser, tienes que volver a hacer clic en el vehículo para desactivar la selección; de lo contrario, el láser disparará al siguiente sitio en el que hagas clic.

MENÚ ACTUALIZAR VEHÍCULO

Haz clic en el icono Actualizar vehículo para abrir este menú, que permite mejorar la velocidad, la potencia de perforación, el alcance de los sensores o el peso que puede transportar.

(A) **Actualizar motor**

Haz clic en este icono para incrementar la velocidad del vehículo.

(B) **Actualizar barrena**

Haz clic en este icono para incrementar la velocidad de perforación o la potencia del láser de un vehículo.

(C) **Actualizar sensores**

Haz clic en este icono para actualizar los sensores del vehículo.

NOTA: No todos los vehículos llevan sensores.

(D) **Actualizar volumen de carga**
Haz clic en este icono para aumentar la cantidad de carga que puede transportar un vehículo.

MENÚ DE VISTA DE JUEGO

Este menú se muestra cuando se cambia a vista en primera persona o vista trasera. La vista que se esté utilizando aparece en gris y no se puede seleccionar. Se puede cambiar a una vista diferente haciendo clic en otro icono.

(A) **Vista en primera persona**
Es la vista a través de los ojos del Rock Raider seleccionado.

(B) **Vista trasera**
Es la vista de lo que hay a las espaldas del Rock Raider seleccionado.

(C) **Vista superior**
Es la vista desde la parte superior del túnel. El juego empieza con
esta vista.

El movimiento del Rock Raider o el vehículo seleccionado se puede controlar con las teclas de flecha estando en las vistas en primera persona y trasera.

⬆ Adelante. Si el Rock Raider o el vehículo se encuentra frente a una pared y cuenta con una barrena, la perforación empieza automáticamente.

⬇ Atrás.

➡ Girar a la derecha
⬅ Girar a la izquierda.

NOTA: Sólo se pueden usar las teclas de flecha para mover a los Rock Raiders o a los vehículos. Las flechas del teclado numérico no funcionan.

OTROS MENÚS

Hay otros dos menús que aparecen cuando se hace clic directamente en las paredes o en los suelos de los túneles. El menú de perforación se usa para que los Rock Raiders perforen o refuercen paredes. El menú de caminos y vallas se utiliza para que los Rock Raiders construyan vallas electrificadas y redes eléctricas.

MENÚ DE PERFORACIÓN

Cuando se hace clic en una sección de pared, adquiere color azul para mostrar que está seleccionada, y se muestra el menú de perforación.

(A) **Perforación de pared**
Pulsa este icono para que los Rock Raider o vehículos perforen la pared seleccionada. La pared se pone de color gris oscuro para mostrar que va a ser perforada. Si se repite la acción, otro Rock Raider o vehículo comienza a perforar; esta opción incrementa la velocidad de perforación de la pared. Los Rock Raider que utilicen barrenas manuales sólo pueden perforar paredes de tierra o de roca suelta.

NOTA: El Rock Raider o vehículo más cercano comienza a taladrar la pared automáticamente.

(B) **Reforzar pared**
Haz clic en este icono para que un Rock Raider refuerce la pared seleccionada. La pared se pone de color verde claro para mostrar que va a ser reforzada. Reforzar paredes sirve para evitar derrumbamientos y evita que salgan monstruos por ellas.

(C) **Dinamita**
Haz clic en este icono para que un experto en explosivos haga estallar la pared seleccionada. La pared se pone de color rojo para mostrar que va a ser dinamitada. Hay que tener cuidado con el uso de la dinamita, porque puede dañar a los Rock Raiders, los vehículos y los edificios que se encuentren en las inmediaciones. La dinamita puede romper cualquier superficie de roca, exceptuada la roca maciza.

(D) **Cancelar perforación de pared**
Haz clic en este icono para que los Rock Raiders o los vehículos dejen de perforar la pared seleccionada. También se puede pulsar este icono para que los Rock Raiders y los expertos en explosivos dejen de reforzar o dinamitar la pared seleccionada.

MENÚ DE CAMINOS Y VALLAS

Cuando se hace clic en el suelo de un túnel, se pone de color azul para mostrar que ha sido seleccionado y aparece el menú de caminos y vallas.

(A) **Red eléctrica**
Las rutas de la red eléctrica eléctricos conectan todos los edificios del cuartel general y les proporcionan energía. Como cualquier carretera normal, la red eléctrica acelera el movimiento de vehículos y Rock Raiders. También es importante para detener la lava y evitar que destruya el terreno que rodea la base.

Para construir una ruta de red eléctrica, haz clic en la sección del suelo donde quieres que se construya y pulsa el icono Construir red eléctrica. Los Rock Raiders construyen automáticamente una ruta en el lugar elegido.

NOTA: Todos los edificios deben estar conectados a la red eléctrica

(B) **Vallas electrificadas**

Construye vallas electrificadas para defender la base contra criaturas como los monstruos de roca y las babosas. Se pueden situar vallas electrificadas junto a los edificios o junto a otras vallas, y siempre a la distancia de un bloque. De este modo, se puede construir una larga muralla de vallas electrificadas que defiendan la base. La primera valla se debe situar junto a un edificio, para que pueda obtener la energía de la red eléctrica que pasa por debajo del edificio y proporcionar energía al resto de las vallas electrificadas que se conecten a ella. Para situar una valla electrificada debes tener una central eléctrica. Cualquier criatura que se acerque a la valla electrificada recibe una descarga eléctrica y huye.

(C) **Eliminar red eléctrica**

Pulsa este icono para eliminar la parte seleccionada de la red eléctrica. La zona se llena de cascotes.

SUGERENCIA: **Si decides no seguir construyendo una red eléctrica, haz clic en el lugar del edificio y pulsa el icono Cancelar construcción. Si deseas más información sobre la cancelación de construcciones, consulta el MENÚ DE CANCELACIÓN DE CONSTRUCCIONES, en la página 31.**

RADAR

El radar se encuentra en el ángulo superior izquierdo de la pantalla. Haz clic en el icono para activar y desactivar la pantalla del radar.
El radar tiene dos funciones principales. Se puede usar para ver el mapa de un túnel y para vigilar las unidades.

(A) Vista del mapa

Haz clic en este icono para mostrar una vista superior del túnel. La flecha grande apunta en la dirección de la cámara. Aumenta o reduce el zoom para acercar o alejar el mapa. A continuación puedes ver una clave para la interpretación del mapa.

Clave de mapa:

PUNTOS	
Amarillo	Rock Raider
Rojo	Monstruo

CUADRADOS	
Blanco	Edificio
Morado muy oscuro	Suelo de túnel
Morado oscuro	Roca maciza
Morado	Roca suelta
Morado claro	Tierra
Azul	Agua
Naranja	Lava
Verde claro	Veta de cristales de energía
Marrón	Veta de mineral
Amarillo	Veta de recarga
Rojo oscuro	Túnel sin descubrir
Verde oscuro	Parte superior de la pared del túnel
Línea amarilla	Pared reforzada

Si se mantiene el puntero sobre un objeto durante unos segundos, aparece una descripción.

(B) **Vista de seguimiento de objeto**

Para mantener una unidad a la vista en la pantalla del radar, haz clic en Vista del mapa. Hay un pequeño icono de imán que muestra la unidad que se puede seleccionar. Cuando aparezca el imán, haz clic para seleccionar la unidad. Después, pulsa el icono de Vista de seguimiento de objeto y la pantalla del radar mostrará siempre la unidad seleccionada, vaya a donde vaya, hasta que se seleccione una unidad distinta en la vista del mapa.

SUGERENCIA: **Éste es un buen método para vigilar de cerca los Rock Raiders, edificios y vehículos.**

QUÉ HACEN LOS ROCK RAIDERS?

Cuando los Rock Raiders inician una nueva tarea, puedes saber con exactitud lo que están haciendo gracias a las pequeñas burbujas de pensamiento que aparecen sobre su cabeza. Si deseas más información sobre los Rock Raiders, consulta DESCRIPCIÓN DE UNIDADES, en la página **46**.

- La acción requerida no se puede realizar
- No tengo órdenes
- Necesito recoger cristales de energía
- Necesito recoger mineral
- Necesito recoger placas de construcción
- Necesito recoger dinamita
- Necesito recoger barreras

- Necesito recoger una valla electrificada
- Necesito conseguir una barrena
- Necesito una pala
- Necesito un martillo
- Necesito una llave inglesa
- Necesito un rayo láser
- Necesito un rayo de contacto
- Necesito un rayo congelador
- Necesito un disruptor sónico
- Llevo un Crystal de Energía
- Llevo una pieza de mineral
- Llevo una placa de construcción
- Llevo dinamita
- Llevo una barrera
- Llevo una valla electrificada
- Voy a algún sitio
- Alarma!
- Voy a reforzar esta pared
- Estoy perforando esta pared

Estoy reparando este edificio

Estoy retirando estos cascotes

Tengo miedo

Tengo hambre

Voy a usar un vehículo

Me he actualizado

Estoy construyendo red eléctrica

Me estoy entrenando

El cristal de energía se está recargando

LA BARRA DE INFORMACIÓN

(A) **¡Alarma!**

Haz clic en este icono para poner el cuartel general en alarma roja. Todos los Rock Raiders que lleven armas defensivas entran en acción y las usan para defender el cuartel general. Pulsa este icono otra vez para cancelar la alarma y hacer que los Rock Raiders vuelvan al trabajo. La señal de alarma también suena automáticamente cuando un edificio está dañado.

(B) **Opciones**

Haz clic en este icono para cambiar la velocidad del juego, el volumen de la música, el volumen de efectos de sonido, el brillo y las opciones de gráficos. Todos los cambios tienen efecto inmediato cuando se vuelve al juego. Si olvidas el objetivo de la misión, haz clic en Repetir objetivo y vuelve a leerlo. Si quieres

impedir que se muestre el texto de ayuda, haz clic en la opción de ventana de ayuda para desactivarla (para activarla, vuelve a hacer clic). Por último, pulsa Continuar para volver a la partida.

NOTA: Si accedes a esta pantalla desde el menú de pausa, la opción Atrás sustituye a la opción de continuar. Haz clic en esta opción para volver al menú de pausa.

(C) **Prioridades**

Haz clic en este icono para mostrar una lista de tareas que pueden realizar los Rock Raiders, por orden de importancia. Estas tareas se llaman "prioridades" e informan a los Rock Raiders sobre las tareas que deben realizar en primer lugar. Si mantienes el puntero sobre un icono de prioridad durante unos segundos, aparece su nombre. Si haces clic en un icono de prioridad, pasa a la parte superior de la lista y se convierte en la tarea más importante. Por ejemplo, si el icono de cristal de energía se encuentra en la parte superior de la lista, la recolección cristales de energía es la tarea más importante. Si no hay cristales de energía que recoger, se lleva a cabo la siguiente prioridad de la lista.

También se puede cambiar la importancia de las tareas de la lista con otro procedimiento. Haz clic en las flechas laterales para aumentar o reducir la prioridad en una posición. También se pueden activar o desactivar las prioridades haciendo clic en la pequeña cruz roja. Cuando una prioridad está desactivada, se vuelve de color gris y la tarea se evita.

Hay un botón Restablecer en el lateral del panel. Púlsalo para volver a dejar el orden de prioridades tal y como estaba establecido al comienzo de la misión. Ésta es una función muy útil si se efectúan cambios en la lista de prioridades y se experimentan dificultades.

NOTA: El cambio de las prioridades puede tener una gran influencia sobre el juego. No es recomendable tocarlas si no se sabe, con exactitud, qué se está haciendo.

DETENCIÓN DEL JUEGO

Para detener una partida, pulsa la tecla ESC. La partida se detiene y aparece un menú con cuatro opciones:

(A) **Continuar partida.**
Elige esta opción para continuar la partida.

(B) **Opciones**
Elige esta opción para ir al menú de opciones del juego.

(C) **Reiniciar misión.**
Elige esta opción para reiniciar la misión.

(D) **Salir.**
Elige esta opción para ir a la pantalla de Salir del juego.

PANEL DE MENSAJES

El panel de mensajes se encuentra en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla. A lo largo del juego aparecen mensajes útiles en este panel.

(A) **Ventana de texto**
En este panel aparecen información y consejos útiles.

(B) **Suministro de aire**
Muestra el oxígeno que queda en el túnel. Si deseas más información sobre la obtención de oxígeno, consulta Centro de apoyo, en la sección DESCRIPCIÓN DE UNIDADES, en la página **46**.

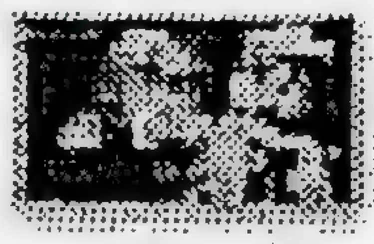
NOTA: En algunas misiones hay oxígeno de sobra y no tienes que preocuparte por lo que quede.

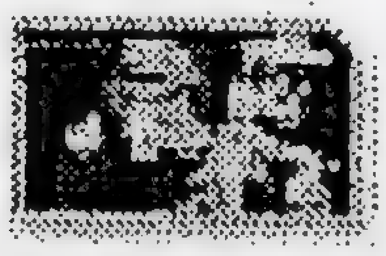
(C) **Icono de mensajes**
De vez en cuando, los personajes del juego aparecen para

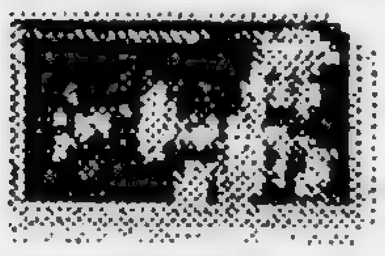
transmitirte mensajes importantes.

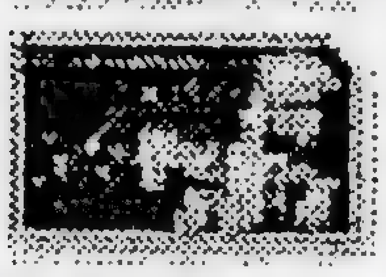
TIPOS DE MENSAJES

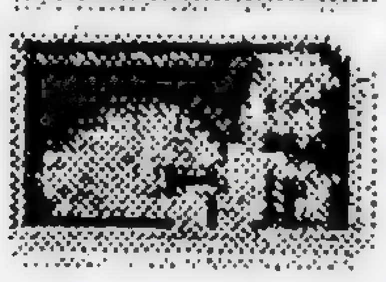
Estos son los distintos tipos de mensajes que puedes ver:

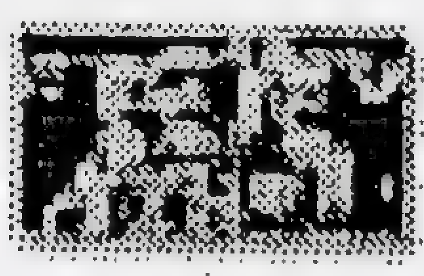

El suministro de aire está bajando.


El aire se está agotando.


Se ha descubierto un nuevo túnel.(Roca)


Se ha descubierto un nuevo túnel.

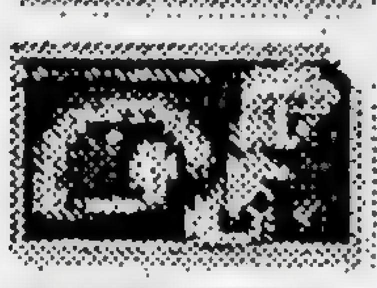

Se ha descubierto un nuevo túnel.


Un Rock Raider ha terminado su entrenamiento.

Una unidad ha sido actualizada.

¡Bien hecho! Misión cumplida.


Se ha encontrado un cristal de energía.

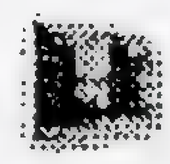

Se ha encontrado mineral.

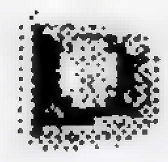

Pulsa la BARRA DE ESPACIO para continuar.

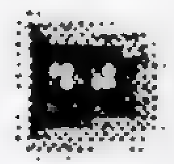
MENSAJES EMERGENTES

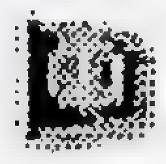
A lo largo del juego aparecen mensajes diversos. Cada vez que hay un mensaje aparece un icono en el lateral izquierdo de la pantalla. Para leer el mensaje, haz clic en el icono y aparecerá un pequeño panel de mensajes. Los mensajes se pueden repetir. Por ejemplo, puede haber varios derrumbamientos, y en tal caso el icono de mensajes muestra un

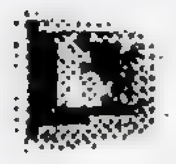
número que indica la cantidad de derrumbamientos producidos. Haz clic en el icono Eliminar y pulsa la cruz roja para eliminar el mensaje cuando lo hayas leído.

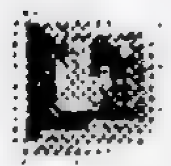
 Se ha producido un derrumbamiento.

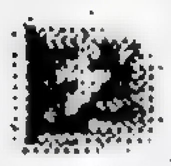
 Se ha encontrado a un Rock Raider que se había perdido.

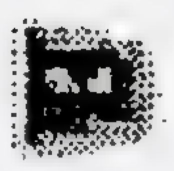
 Ha aparecido un monstruo.

 Un Rock Raider ha sido teletransportado sin problemas.

 Una babosa está invadiendo la base.

 Se han encontrado cristales de energía

 Se está perdiendo energía en un edificio.

 Los edificios están en peligro

DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES

ROCK RAIDERS

Se puede obtener información sobre todos los Rock Raiders. Pulsa la BARRA DE ESPACIO para mostrar la información disponible, y vuelve a pulsarla para ocultar la información.

Encima de los Rock Raiders se ve una barra verde que muestra el nivel de los escudos. El escudo es un campo de fuerza que evita que los Rock Raiders resulten heridos. A medida que el escudo se daña, la ba-

rra se vuelve de color rojo. Si el escudo tiene un nivel de energía demasiado bajo, el Rock Raider se teletransporta automáticamente. Los escudos no se pueden recargar. Cuando un Rock Raider se teletransporta por este motivo, permanece en el L.M.S. Explorer y ya no puede trabajar en los peligrosos túneles subterráneos.

También se ve un pequeño sandwich que indica el hambre que tienen los Rock Raiders. Si un Rock Raider tiene un sandwich entero, no necesita alimentación. A medida que pasa el tiempo empiezan a desaparecer partes del sandwich, para mostrar que comienza a tener hambre. Los Rock Raiders necesitan comer para responder fuerzas; cuanta más hambre tienen, más despacio trabajan. Cuando un Rock Raider tiene demasiada hambre, se detiene a descansar. Para alimentarlos, selecciónalos y haz clic en el icono Alimentar de Rock Raider del menú de acciones de Rock Raider; irán al centro de apoyo y comerán hasta saciarse. Entonces podrán trabajar a toda velocidad.

La burbuja de pensamientos muestra la tarea que está haciendo un Rock Raider. Si deseas más información al respecto, consulta la sección ¿QUÉ HACEN LOS ROCK RAIDERS?, en la página **40**.

Si se mantiene el puntero sobre un Rock Raider durante unos segundos, se puede ver información sobre las herramientas que lleva y las habilidades que ha aprendido.
Los pequeños iconos de herramientas muestran las herramientas que lleva un Rock Raider.

(A) **Barrena**
(B) **Pala**
(C) **Martillo**
(D) **Llave inglesa**
(E) **Rayo láser**
(F) **Rayo de contactò**
(G) **Rayo congelador**

Los pequeños iconos que hay bajo las herramientas muestran las habilidades que ha aprendido un Rock Raider..

(A) **Conductor**
(B) **Marino**
(C) **Geólogo**
(D) **Ingeniero**
(E) **Experto en explosivos**
(F) **Piloto**

EDIFICIOS

LEGO Rock Raiders dispone de una amplia gama de edificios que se pueden construir.

Hay tres cosas importantes que debes saber sobre cada edificio:

Dependencia
En LEGO Rock Raiders, hay que construir determinados edificios antes de poder construir otros; esto se llama dependencia. Por ejemplo, el centro de teletransporte no se puede construir si no se ha construido y mejorado un almacén de herramientas. Para averiguar la dependencia de un edificio, mantén el puntero del mouse sobre el icono del edificio que deseas construir. Un grupo de iconos muestra, al cabo de unos segundos, los edificios que hay que tener antes de poder construir el nuevo edificio. Un icono de color gris muestra el edificio que falta. Antes de poder construir el nuevo edificio hay que construir los edificios que falten.

Materia prima
Para construir edificios se necesita materia prima. En LEGO Rock Raiders, los edificios se construyen con minerales y cristales de energía. Cuando se inicia la construcción de un edificio, los Rock Raiders llevan el material necesario a la obra. El edificio se construye cuando se ha reunido el suficiente mineral.

SUGERENCIA: Para averiguar cuánto material se necesita, mantén el puntero en el lugar de la construcción. Tras unos segundos, aparece la cantidad de mineral y de cristal de energía que falta.

Actualización de edificios

Cuando se actualiza un edificio proporciona una nueva gama de opciones de construcción. Por ejemplo, la actualización un almacén de herramientas permite construir un centro de teletransporte. Si no se actualiza el almacén de herramientas, no se puede construir ningún otro edificio. Cada edificio se puede mejorar tres veces como máximo. Para actualizar un edificio seleccionado, haz clic en el icono Actualizar del menú de mantenimiento de edificios. Cada actualización cuesta cinco piezas de mineral o una placa de construcción.

A continuación puedes ver un resumen de los edificios y sus diferentes funciones.

ALMACÉN DE HERRAMIENTAS

El almacén de herramientas es el primer edificio que se necesita para construir un cuartel general, y es el punto de partida de todas las bases. Este edificio tiene varias funciones; no sólo sirve como centro de teletransporte provisional, sino que almacena todas las herramientas que necesita el equipo de Rock Raiders y la materia prima necesaria para la construcción.

Dependencia: **Tiene que haber por lo menos un Rock Raider**

Materia prima: **Ninguna**

Actualización de edificio:

Nivel 1: **Cuando hayas actualizado el almacén de herramientas, puedes construir el centro**

de teletransporte.

Nivel 2: **Cuando hayas actualizado el almacén de herramientas al nivel 2, puedes entrenar a un Rock Raider y convertirlo en experto en explosivos.**

CENTRO DE TELETRANSPORTE

El centro de teletransporte es un edificio muy importante. Los Rock Raiders y algunos vehículos lo utilizan para teletransportarse a los túneles subterráneos desde el L.M.S. Explorer. En este edificio, los Rock Raiders reciben instrucción como pilotos. Cuando construyas un centro de apoyo puedes usar el centro de teletransporte para transportar exploradores, cavadoras pequeñas y camiones de transporte pequeños.

Dependencia: **Almacén de herramientas (N1)**

Materia prima: **8 piezas de mineral (o 2 placas de construcción)**

Actualización de edificio:

Nivel 1: **Cuando actualices el centro de teletransporte al nivel 1, podrás construir una central eléctrica y muelles.**

Nivel 2: **Cuando actualices el centro de teletrans porte al nivel 2, puedes transportar corta doras láser móviles pequeñas y exploradores de túneles.**

MUELLE

Los muelles se construyen siempre en un la orilla de un lago o río subte-

rráneo. Se utilizan para el atraque de lanchas rápidas y cargueros. Los Rock Raiders también los usan para entrenarse como marinos. Cuando un Rock Raider se convierte en marino, puedes usar la lancha rápida para explorar lagos y túneles subterráneos.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1) y centro de teletransporte (N1)**
Materia prima:	**1 cristal de energía** **8 piezas de mineral** **(o 2 placas de construcción)**
Actualización de edificio:	**Este edificio no se puede actualizar.**

CENTRAL ELÉCTRICA

La central eléctrica es extremadamente importante; en ella se extrae la energía de los cristales para suministrar electricidad al cuartel general. Cuando se construye una central eléctrica, los Rock Raiders llevan los cristales de energía, que se utilizan como combustible. Cuando los cristales de energía pierden la electricidad, se llevan al almacén de herramientas para recargarlos en una veta de recarga. Los cristales de energía se ponen de color morado cuando no les queda energía.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1) y centro de teletransporte (N1)**
Materia prima:	**2 cristales de energía** **12 piezas de mineral (o 3 placas de construcción)**
Actualización de edificio:	
Nivel 1:	**Cuando se actualiza la central eléctrica se**

puede construir el centro de apoyo.

CENTRO DE APOYO

El centro de apoyo es el lugar donde comen los Rock Raiders. En este edificio pueden entrenar y convertirse en conductores. Otra importante misión del centro de apoyo es la depuración del oxígeno. Este edificio es indispensable en misiones con problemas de oxígeno. Cuando se construye el centro de apoyo, pueden trabajar más Rock Raiders en los túneles.

NOTA: Un centro de apoyo mantiene a diez Rock Raiders.

Dependencia: **Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1) y Central eléctrica (N1)**

Materia prima: **3 cristales de energía**
15 piezas de mineral (o 3 placas de construcción)

Actualización de edificio:

Nivel 1: **cuando se actualiza el centro de apoyo, se puede construir el centro geológico, el centro de actualización y la refinería de mineral.**

Nivel 2: **cuando se actualiza al nivel 2, se puede construir el láser perforador y el súperteletransporte.**

CENTRO DE ACTUALIZACIÓN

EL centro de actualización es el lugar donde se mejoran los vehículos, y el centro de entrenamiento como ingenieros de los Rock Raiders.

Dependencia: Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1) y Central eléctrica (N1)

Materia prima: 3 cristales de energía
20 piezas de mineral (o 4 placas de construcción)

Actualización de edificio:

Nivel 1: Cuando se actualiza este edificio, la mejora de vehículos dura menos tiempo.

CENTRO GEOLÓGICO

Cuando se construye el centro geológico, los potentes sensores comienzan a escanear la zona alrededor del edificio. Lo notarás en la pantalla del radar. Cualquier veta de mineral, cristales de energía o recarga que se encuentre en su radio de acción aparece en la pantalla del radar. Este edificio también es el centro de adiestramiento de geólogos.

Dependencias: Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1) y Central eléctrica (N1)

Materia prima: 3 cristales de energía
15 piezas de mineral (o 3 placas de construcción)

Actualización de edificio:

Nivel 1: Cuando se actualiza este edificio, se incrementa el alcance de los sensores.

Nivel 2: Cuando se actualiza al nivel 2, el alcance de los sensores alcanza el máximo posible.

REFINERÍA DE MINERAL

La refinería es el lugar donde el mineral se transforma en placas de construcción. Cuando se construye una refinería, los Rock Raiders pueden llevar mineral a la instalación. Para construir una placa hacen falta cinco piezas de mineral.
Los Rock Raiders guardan las placas en el almacén de herramientas y las usan para construir edificios nuevos o mejorar los existentes.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1) y Central eléctrica (N1)**
Materia prima:	**3 Cristales de energía 20 piezas de mineral (o 4 placas de construcción)**

Actualización de edificio:

Nivel 1:	**Cuando la refinería de mineral se actualiza al nivel 1, la cantidad de mineral necesario para construir una placa se reduce a cuatro piezas.**
Nivel 2:	**Cuando la refinería de mineral se actualiza al nivel 2, la cantidad de mineral necesario para construir una placa se reduce a tres piezas.**
Nivel 3:	**Cuando la refinería de mineral se actualiza al nivel 3, la cantidad de mineral necesario para construir una placa se reduce a dos piezas.**

LÁSER PERFORADOR

El láser perforador es un potente rayo que se utiliza para atravesar todos los tipos de roca, con excepción de la roca maciza. El láser perforador utiliza cristales de energía y se debe emplear con moderación.

Dependencia: **Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1), Central eléctrica (N1) y Centro de apoyo (N2)**

Materia prima: **1 cristal de energía**
15 piezas de mineral (o 3 placas de construcción)

Láser: **4 descargas consumen un cristal de energía**

Actualización de edificio:
Nivel 1: **Cuando el láser perforador se actualiza al nivel 1, un cristal de energía basta para cuatro descargas.**

SÚPERTELETRANSPORTE

El súperteletransporte tiene el doble de potencia que el centro de teletransporte. Cuando se construye se usa para transportar los vehículos más grandes a los túneles subterráneos. La excavadora de carga, la trituradora de granito y el pequeño cortador láser móvil usan el súperteletransporte para transportarse desde el L.M.S. Explorer.

Dependencias: **Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1), Central eléctrica (N1) y Centro de apoyo (N2)**

Materia prima: **2 cristales de energía**

20 piezas de mineral (o 4 placas de construcción)

Actualización de edificio:

Nivel 1: **Cuando el súperteletransporte se actualiza al nivel 1, se pueden transportar el gran cortador láser móvil y la trituradora de cro mo. Si has construido muelles, puedes tele transportar el carguero y usarlo para transportar vehículos y Rock Raiders por el agua.**

VEHÍCULOS

LEGO Rock Raiders dispone de una amplia gama de vehículos para uso de los Rock Raiders..

Hay cuatro cosas fundamentales que se deben saber sobre los vehículos:

Dependencia

En LEGO Rock Raiders hay que construir determinados edificios para que se puedan teletransportar vehículos a los túneles subterráneos. Esto se llama dependencia. Por ejemplo, el centro de teletransporte y el centro de apoyo son necesarios para poder transportar vehículos. Para averiguar la dependencia de un vehículo, mantén el puntero sobre su icono. Tras unos segundos aparece un grupo de iconos que muestra los edificios que hay que construir para transportar el nuevo vehículo. Un icono de color gris identifica el edificio que falta. Debes construir los edificios que falten para poder teletransportar el nuevo vehículo.

Conductores, pilotos y marinos

Un Rock Raider debe controlar cada vehículo, y hay tres tipos de vehí-

culos. Todos los vehículos terrestres son conducidos por conductores, todos los vehículos acuáticos, por marinos, y todos los vehículos aéreos, por pilotos.

Energía
Los cristales de energía proporcionan alimentación a todos los vehículos. Los Rock Raiders deben recoger cierta cantidad de cristales para que sea posible teletransportar un vehículo a un túnel subterráneo.

Actualización
Los vehículos se actualizan en el centro de actualización. Haz clic en el icono de actualización de vehículo y se dirigirá al centro de actualización, donde se mejora automáticamente. Hay cuatro tipos de actualización de vehículos, y la cantidad de mineral necesario es distinta en función de cada vehículo.

NOTA: No se pueden mejorar todos los vehículos. A continuación tienes una lista de todos los vehículos con sus diferentes funciones.

EXPLORADOR

El explorador puede realizar misiones de reconocimiento de larga distancia, con rapidez y facilidad. Puede viajar sobre cascotes y restos de roca a alta velocidad, y usa la tecnología de propulsión más moderna. Para pilotearlo se necesita un piloto.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1), Central eléctrica (N1) y Centro de apoyo**
Energía:	**1 cristal de energía**
Actualización:	**Motor = 10 piezas de mineral** **Sensor = 5 piezas de mineral**

CAVADORA PEQUEÑA

La cavadora pequeña es un vehículo pequeño muy útil. Usa dos cuchillas para cortar todos los tipos de roca, con excepción de la roca maciza. No es la cortadora más rápida, pero es un buen vehículo al principio de las misiones. Se necesita un conductor para pilotearlo.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1), Central eléctrica (N1) y Centro de apoyo**
Energía :	**1 cristal de energía**
Actualización:	**Motor = 10 piezas de mineral** **Perforadora = 10 piezas de mineral** **Sensor = 5 piezas de mineral**

CAMIÓN DE TRANSPORTE PEQUEÑO

El camión de transporte pequeño también es muy útil al principio de las misiones. Se puede usar para llevar materia prima de los lugares de perforación al cuartel general. Puede transportar mucha más carga que un Rock Raider y viaja deprisa. Se necesita un conductor para pilotearlo.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1), Central eléctrica (N1) y Centro de apoyo**
Energía:	**3 cristales de energía**
Actualización:	**Motor = 10 piezas de mineral** **Sensor = 5 piezas de mineral** **Capacidad de carga = 5 piezas de mineral**

LANCHA RÁPIDA

La lancha rápida es el vehículo básico acuático. Puede viajar por lagos y ríos, y aunque no puede transportar demasiada carga, es excelente como nave de reconocimiento. Se necesita un marino para pilotearla.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1), Muelles y Central eléctrica**
Energía:	**2 Cristales de energía**
Actualización:	**Motor = 10 piezas de mineral** **Sensor = 5 piezas de mineral** **Capacidad de carga = 5 piezas de mineral**

CORTADORA MÓVIL LÁSER PEQUEÑA

La cortadora láser móvil pequeña es un vehículo excelente para perforar la tierra y la roca suelta, que utiliza un rayo de energía. Se necesita un conductor para pilotearla.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N2), Central eléctrica (N1), Centro de apoyo (N1) y Súperteletransporte**
Energía:	**2 cristales de energía**
Láser:	**2 descargas utilizan un cristal de energía**
Actualización:	**Barrena = 15 piezas de mineral**

EXPLORADOR DE TÚNELES

El explorador de túneles es ideal para misiones de reconocimiento más avanzadas, ya que puede volar sobre el agua, la lava y la tierra. Su alta velocidad evita problemas a los Rock Raiders, y proporciona flexibilidad a los equipos en todos los terrenos. Se necesita un piloto para pilotearla.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N2), Central eléctrica (N1) y Centro de apoyo (N1)**
Energía:	**3 cristales de energía**
Actualización:	**No se puede actualizar**

EXCAVADORA DE CARGA

La trituradora de granito es la hermana mayor de la cavadora pequeña. Es una perforadora gigante de alta energía que atraviesa la roca mucho más deprisa que los vehículos más pequeños. Sus patas mecánicas articuladas le permiten pasar por terrenos de cascotes y restos de roca con facilidad.
Se necesita un conductor para pilotearla.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1), Central eléctrica (N1), Centro de apoyo (N2) y Súperteletransporte**
Energía:	**3 cristales de energía**
Actualización:	**Motor = 20 piezas de mineral** **Perforadora = 20 piezas de mineral** **Sensor = 5 piezas de mineral**

TRITURADORA DE GRANITO

La trituradora de granito es la hermana mayor de la cavadora pequeña. Es una perforadora gigante de alta energía que atraviesa la roca mucho más deprisa que los vehículos más pequeños. Sus patas mecánicas articuladas le permiten pasar por terrenos de cascotes y restos de roca con facilidad.
Se necesita un conductor para pilotearla.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1), Central eléctrica (N1), Centro de apoyo (N2) y Súperteletransporte**
Energía:	**3 cristales de energía**
Actualización:	**Motor = 20 piezas de mineral** **Perforadora = 20 piezas de mineral** **Sensor = 5 piezas de mineral**

CORTADORA LÁSER MÓVIL GRANDE

Es la hermana mayor de la cortadora láser móvil pequeña. Es un vehículo excelente para atravesar tierra y roca suelta, y utiliza un rayo de energía. Aunque necesita la misma cantidad de energía que el la cortadora pequeña, su láser es más potente y corta con más rapidez. Se necesita un conductor para pilotearla.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1), Central eléctrica (N1), Centro de apoyo (N2) y Súperteletransporte (N1)**
Energía:	**3 cristales de energía**

Láser: 4 descargas usan un cristal de energía

Actualización: Perforadora = 25 piezas de mineral
Sensor = 5 piezas de mineral

TRITURADORA DE CROMO

La trituradora de cromo es el más pesado de todos los vehículos. Contiene todo lo que pueden necesitar los Rock Raiders en los peligrosos túneles. Su potente barrena y su equipo de láser de alta energía permiten traspasar cualquier tipo de roca. Se necesita un conductor para pilotearla.

Dependencia: Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1), Central eléctrica (N1), Centro de apoyo (N2) y Súperteletransporte (N1)

Energía: 5 cristales de energía

Láser: 4 descargas utilizan un cristal de energía

Actualización: Motor = 15 piezas de mineral
Barrena = 20 piezas de mineral

CARGUERO

El carguero es un vehículo acuático de gran tamaño que normalmente se usa para transportar equipo a tierra por los lagos y ríos subterráneos. Tiene una gran bodega de carga que permite transportar prácticamente cualquier vehículo pequeño, además de varios Rock Raiders. Se necesita un marino para pilotearlo.

Dependencia:	**Almacén de herramientas (N1), Centro de teletransporte (N1), Muelles , Central eléctrica (N1), Centro de apoyo (N2) y Súperteletransporte (N1)**
Energía:	**4 cristales de energía**
Actualización:	**No se puede actualizar**

CRIATURAS

Los Rock Raiders no ganan para sustos desde que llegaron a este extraño planeta. Parece que el radar ha captado todo tipo de lecturas desconcertantes, que incluyen criaturas hechas de piedra, hielo e incluso lava. Se sabe muy poco sobre este planeta sin explorar, y los Rock Raiders no van a correr riesgos inútiles.

MONSTRUO DE ROCA

Se sabe muy poco de los monstruos de roca, puesto que sólo se habían visto en contadas ocasiones. Corre el rumor de que el jefe se encontró con uno en su juventud, pero no ha hablado de ello con nadie. La única información que existe al respecto es la nota que dejó en la computadora de la nave: "Parece que la criatura está hecha de roca y es dos veces más alta que yo. Sus ojos brillan con furia y emite un terrible rugido que me dejó de piedra. La observé con terror mientras devoraba un montón de cristales de energía. Cuando terminó, desapareció en la roca".

MONSTRUO DE HIELO

Al igual que el monstruo de roca, el monstruo de hielo parece alimentarse de los cristales de energía. Sólo se han visto unos pocos, pero parecen más grandes que un Rock Raider medio y están hechos de hielo macizo.

MONSTRUO DE LAVA

El monstruo de lava fue detectado por los sensores del L.M.S. Explorer en el núcleo incandescente del planeta. Se sabe que es enorme y que vive en la lava.

BABOSAS

Se han visto muchas en las proximidades del cuartel general. Por fortuna, no parecen agresivas, pero su fuente de alimentación principal son los cristales de energía.

MURCIÉLAGOS

Los murciélagos negros viven en los túneles subterráneos, en grandes grupos. Al parecer son las criaturas menos peligrosas del planeta, pero detestan el ruido de las perforadoras.

ARAÑAS PEQUEÑAS

Parece que las arañas pequeñas están por todas partes: infestan los lugares oscuros y se esconden en los derrumbamientos de piedra. Son los principales habitantes del planeta. Por suerte, son pequeñas, y según los médicos, no son venenosas. Sin embargo, segregan una sustancia muy resbaladiza que las protege de los murciélagos. Los Rock Raiders resbalan a menudo en esta sustancia cuando trabajan cerca de las arañas pequeñas.

CREDITOS

Desarrollado por
Data Design Interactive

Equipo de programación
Tony Stoddart: director de programación
Rob Wilson: programador jefe
Paul Bell
Andy Ray
Karl White

Equipo artístico
Rob Dorney: dibujante jefe
Stuart Barnecutt
Ian Deary
Simeon Hankins
Mark Harrison
Hearl Hutchinson
Teoman Irmak
Jim Methuen
Simon Scott

Animación: Artworld UK
Dave Garbett: jefe de animación
Graham Collier

Detalles conceptuales y guión
Andrew Price

Equipo de diseño
Karl White
David Allen

Música y sonido
John Saull
Jon Harrison
Joseph Harper

Equipo de control de calidad
David Allen
James Poulton

Diseño del manual
Jim McPhail

Dirección
Stewart Green - Executive Producer
Eamonn Barr - Project Manager

Publicado por
LEGO Media International
Mark Livingstone - director general

Desarrollo del producto
Laurence Scotford: jefe de Constructive, Games y Girl's

Software
Tomas Gillo: productor ejecutivo

Pruebas y control de calidad
Tony Miller: director de control de calidad
Robert Marsh: jefe de pruebas

Localización
Cara McMullan: jefa de localizaciones

Producción
Nic Ashford: director de logística

Mercadotécnia internacional
Petra Bedford: directora de mercadotecnia para Europa y Asia
Amy Schwelling: directora de mercadotecnia para el título
Ron Gibson: director de mercadotecnia para EE.UU.

Ventas internacionales
Leah Kalboussi: jefe de ventas para Europa y Asia
Gregg Sauter: director de mercadotecnia y ventas para EE.UU.

Pruebas infantiles
Top Secret Software Club Testers
Programa de pruebas en colegios
Focus Group Testers

Agradecimientos adicionales
Damos las gracias a todas nuestras familias, por el apoyo que nos prestaron durante el desarrollo del proyecto, así como a Jan Blaesild, André Stenbryggen, Betina Krøigaard, Jens Frederiksen, Troels Halken y Søren Dyrhøj, de Futura. También queremos dar las gracias a Mark Boobyer y Alan Boorman por su contribución musical

SERVICIO TECNICO

Aunque es improbable, si el software presentase algún fallo o fuese incompatible con su hardware, llame al teléfono de asistencia de lunes a sábados de 08:30 a 19:00 hs., luego de haber enviado la tarjeta de registro, hágalo si es posible delante de la computadora, y asegúrese de darnos toda la información que pueda. Anote el tipo de hardware que tiene en su equipo, incluidos los datos siguientes:

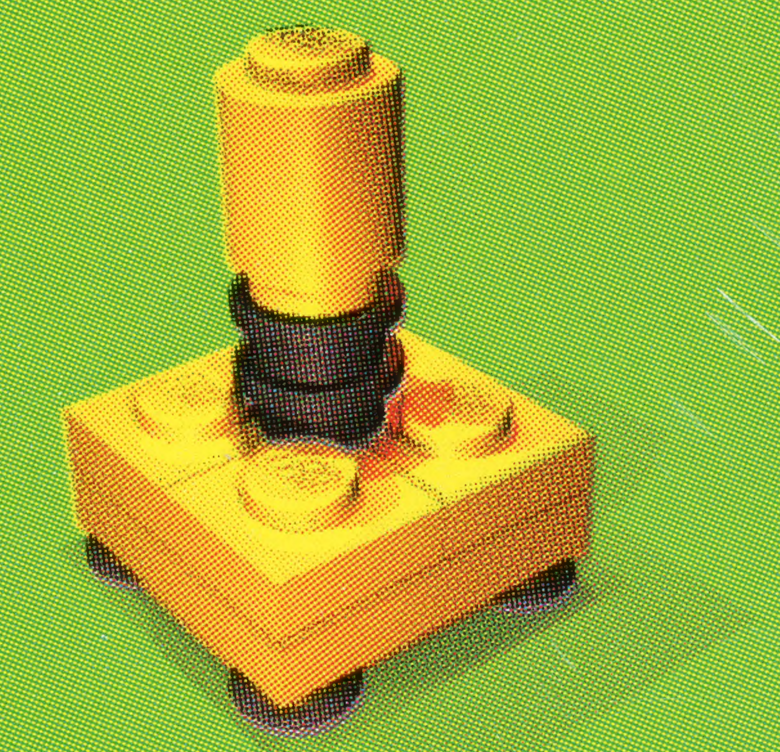
- Velocidad y fabricante de su procesador
- Marca y modelo de la tarjeta de sonido y la de vídeo
- Marca y modelo de la unidad de CD-ROM o de DVD
- Cantidad de memoria RAM
- Hardware y periféricos adicionales
- Todos los mensajes de error que aparezcan en pantalla

Nota: Si no puede obtener alguno de los datos sobre su sistema, póngase en contacto con el proveedor de su equipo.

Teléfonos: (54-11) 4639-8006 / 8007 LINEAS ROTATIVAS

E-mail: soporte@teleopcion.com

games.



Distribuido por: TELE OPCION S.A.
Miranda 4285 C.P.(1407) Buenos Aires - Argentina
TEL: (54 11) 4639-8006 / 8007 LINEAS ROTATIVAS / E-mail: soporte@teleopcion.com